

**Долгошеина Александра Александровна,**

*бакалавр 3-го года*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральского федерального университета*

## **СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ЦИФРОВИЗАЦИИ ИГРУШКИ**

**Аннотация.** В статье рассматривается феномен цифровизированной игрушки, исследуются особенности современной электронной игрушки. Автор выделяет несколько типов цифровизированной игрушки и дает им характеристику. В работе анализируются последствия цифровизации игрушек и ее влияние на процесс игры.

**Ключевые слова:** цифровизированная игрушка, игра, индивидуализация игры, дистанцирование, интерактивность.

**Dolgosheina Aleksandra,**

*Undergraduate Student of the 3<sup>rd</sup> year*

*Ural Institute for Humanities*

*Ural Federal University*

## **SOCIO-CULTURAL CONSEQUENCES OF DIGITALIZATION TOYS**

**Abstract.** The article deals with the phenomenon of digitalized toys and explores the features of modern electronic toys. The author identifies and characterizes several types of digitalized toys. The paper analyzes the consequences of digitalization of toys and its impact on the game process.

**Keywords:** digitalized toy, game, individualization of the game, distance, interactivity.

В современном мире все активнее происходит цифровизация, технологизация и виртуализация культуры. Игрушка как феномен культуры также меняется вместе с культурной средой. Поэтому одной из ведущих тенденций современных игрушек становится их

цифровизация. Подобная трансформация влияет не только на изменение морфологических особенностей игрушек, но и на саму игру.

Цель данного исследования — выявить социокультурные последствия процесса цифровизации игрушек.

Главной спецификой цифровизированных игрушек является наличие заложенной программы предполагаемых действий игрушки, ограничивающей ее игровой и интерактивный потенциал. Можно выделить несколько видов таких игрушек.

Одними из самых популярных являются обучающие электронные игрушки. Появление и активное использование этого типа игрушки может быть связано с популяризацией всестороннего образования, которое является маркером высокого статуса в современной культуре. Ценность игры ради удовольствия в современной культуре уменьшается. По словам психолога А. Андреевой, «самоценность детской игры разрушена, на смену ей пришли <...> развивающие и обучающие игры и игрушки, отвечающие приоритетной ценности современной семьи — получению ребенком достойного образования» [1]. Так, игра все чаще воспринимается как обучающая деятельность, а игрушка как вспомогательное средство обучения, нежели артефакт игры.

Также популярными являются куклы и мягкие игрушки с элементами аниматроники. Особенность таких игрушек заключается в многообразии ее интерактивных возможностей. Более востребованными считаются электронные игрушки, способные совершать большее количество действий. При этом внешний облик игрушки становится более лаконичным, условным, нереалистичным. Таким образом, акцент смещается с реалистичности формы на реалистичность действий, игрушка все больше уподобляется субъекту игры и может заменить его. Подобная трансформация игрушки приводит к индивидуализации игры. Так, исследователь феномена игры Е. Репринцева пишет, что «для современной детской игровой культуры характерно усиление тенденции индивидуализации игры, и, как следствие, социального отчуждения детей» [2]. Примечательно, что для создания подобных игрушек используются именно антропоморфные и животные образы. Таким образом, учитывая субъектизацию электронной игрушки в процессе игры и реалистичность ее действий,

можно предположить, что игрушка в виде животного призвана восполнить недостаток непосредственного контакта с животным миром, свойственный современной культуре.

Еще одним видом цифровизированной игрушки являются радиоуправляемые игрушки. Игры с подобными игрушками, с одной стороны, не предполагают физической активности, с другой — для игры с ними необходимо широкое пространство. Дистанцирование между субъектом и объектом игры может быть связано с условиями городской жизни, где личное пространство является самоценностью. По мнению философа Г. Зиммеля, «жизнь в городах была бы невозможна» без «создания расстояния между людьми и удаления их друг от друга» [3]. Так, цифровизированные игрушки способствуют расширению игрового пространства, удовлетворяя потребность в дистанцировании в условиях современной культуры.

Таким образом, процесс цифровизации игрушки все больше индивидуализирует игру, актуализирует образовательную функцию игры, снижает отрицательное влияние городской среды, посредством имитации контакта с животным миром и расширения пространства в процессе игры.

### Литература

1. Андреева А. Д. Детская игра как проблема современного образования // Science Time. — 2015. — № 3 (15). — С. 27–34.
2. Репринцева А. Е. Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). — 2007. — № 1 (2). — С. 49–70.
3. Зиммель Г. Большие города и духовная жизнь. — М. : Strelka Press, 2018. — 112 с.